

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MINDMEISTER UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
SNOWBALL THROWING**

Artikel Jurnal



Cindy Chelsy Sokoy (702011152)

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Agustus 2018



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : CINDY CHELSY SOKOY
NIM : 70201152 Email : 70201152@STUDENT.UKSW.EDU
Fakultas : FTI / ~~PTIK~~ Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MEISTER UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR SISWA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL SNOWBALL THROWING.
Pembimbing : 1. ADLIYANTO JULIASTOMO GUNDO, S.Si., M.Pd.
2. _____

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 10 JANUARI 2019

Tanda-tangan & Initial terdapat mahasiswa
CINDY CHELSY SOKOY



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : CINDY CHELSY SOKOY
NIM : 702011152 Email : 702011152@STUDENT.UKSW.EDU
Fakultas : FTI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MASTER UNTUK
MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR SISWA
DEGAN MENGGUNAKAN MODEL SNOWBALL THROWING.

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 10 JANUARI 2019

Mengetahui,

CINDY CHELSY SOKOY
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

ADRIJANTO JULIANTO GUNDO, S.Si., M.Pd.
Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

LEMBAR PERSETUJUAN
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MINDMEISTER UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN DAN MINAT BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
SNOWBALL THROWING

Artikel Jurnal

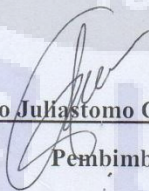
Peneliti:

Cindy Chelsy Sokoy

702011152

Telah disetujui untuk di review

Tanggal: 13 November 2018

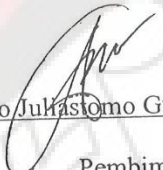

Andrivanto Julhastomo Gundo, S.Si., M.Pd

Pembimbing

Lembar Pengesahan

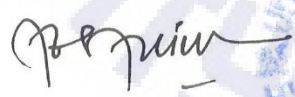
Judul Tugas Akhir : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN MINDMEISTER
UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN MINAT
BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL
SNOWBALL THROWING
Nama Mahasiswa : CINDY CHELSY SOKOY
NIM : 702011152
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer
Fakultas : Teknologi Informasi


Menyetujui,


Adriyanto Julastomo Gundo, S.Si., M.Pd.

Pembimbing 1

Mengesahkan,


Wiwin Sulisty, ST., M.Kom.
Dekan


Mila Chismawati Paseleng, S.Si., M.Pd.
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Tanggal: 6 Desember 2018

Reviewer :

- Mila Chismawati Paseleng, S.Si., M.Pd. 

1. Pendahuluan.

Proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran dan model pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting agar menarik perhatian siswa sehingga keaktifan dan minat belajar siswa bisa meningkat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan[1]. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya transfer of knowledge. Oleh karena itu peran media dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Namun pada kenyataan yang ditemui di SMK T&I Kristen Salatiga proses pembelajaran kurang menarik karena menurut undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran kurang menarik adalah model pembelajaran yang digunakan yaitu konvensional, dan juga guru tidak memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran sehingga siswa tidak aktif dan minat belajar siswa menurun karena bosan dan juga proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Selain itu siswa kehilangan kesempatan mengeksplorasi materi ajar dan kemampuan yang ada pada dirinya. Guru juga hanya menggunakan buku paket sebagai sumber belajar sehingga siswa menjadi pasif dan menyebabkan keaktifan dan minat belajar siswa menurun. Guru juga tidak menuntut siswa untuk mengemukakan ide/pendapat dikelas. Siswa lebih memilih untuk mendengarkan guru tanpa harus merepotkan diri untuk mengemukakan ide/pendapat mereka.

Hasil observasi di sekolah dan hasil wawancara dengan guru ditemukan permasalahan sebagai berikut: (1) Siswa memiliki keaktifan yang kurang dalam pembelajaran, (2) Minat siswa terhadap

proses pembelajaran menurut guru, (3) Menurut siswa proses pembelajaran yang dilakukan menonton. Berdasarkan hasil tersebut, maka dilakukan penelitian ini dengan menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing. Penerapan media dan model ini dalam pembelajaran diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Pemilihan media mindmeister dan model snowball throwing bertujuan untuk membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa. Kelebihan dari media mindmeister adalah [2] (1) belajar dengan efisien, (2) berkolaborasi secara online, (3) mudah diakses, sedangkan kelebihan dari model snowball throwing adalah [3] (1) meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) melatih kerja sama kelompok dalam berdiskusi, (3) menumbuhkan rasa percaya diri siswa, (4) praktis, (5) melatih kesiapan siswa, (6) suasana kelas menjadi kondusif.

Untuk tidak memperluas fokus penelitian maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dengan menerapkan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing. Keaktifan dan minat belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penerapan media pembelajaran dengan menggunakan model snowball throwing. Adapun batasan penelitian ini adalah bagaimana penerapan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing dapat mempengaruhi siswa dalam pembelajaran sehingga keaktifan dan minat belajar siswa bisa meningkat.

2. Kajian Pustaka

Penelitian terdahulu yang diacu yaitu oleh Puspitasari Endah “Penerapan Pembelajaran Snowball Throwing Memanfaatkan Media Flipbook pada Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik di SMA N 1 Karanggede ” penelitian ini lebih fokus kepada hasil belajar siswa bagaimana dengan menerapkan model pembelajaran snowball throwing dengan memanfaatkan media flipbook bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya yaitu yang dilakukan oleh Nugroho Ari Dwi yaitu “Penggunaan Courselab Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di Smp Kanisius Girisonta”. Penelitian ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran akan semakin menarik dengan menggunakan media courselab sebagai media pembelajaran dan juga metode snowball throwing sehingga membangkitkan semangat siswa dalam pembelajaran.

Perbedaan peneliti dengan penelitian terdahulu yaitu penggunaan media pembelajaran yaitu penelitian terdahulu memanfaatkan media flipbook untuk mengetahui hasil belajar, dan menggunakan media pembelajaran courselab untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sedangkan dalam penelitian ini menerapkan media pembelajaran Mindmeister untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar

siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan yang diacu dari penelitian terdahulu yaitu persamaan dalam menggunakan model pembelajaran yaitu snowball throwing yang sangat membantu dalam hasil belajar, prestasi belajar, dan juga keaktifan dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Keterkaitan antar penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan atau menggunakan model pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran, sehingga hasil belajar, prestasi belajar dan juga keaktifan dan minat belajar siswa bisa meningkat. Pemilihan media mindmeister dibandingkan dengan media flipbook dan courselab karena penerapan media mindmeister sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan minat belajar siswa dimana siswa terlibat langsung membuat peta konsep yang disarankan oleh pendidik di media mindmeister sehingga tanpa disadari keaktifan dan minat belajar siswa menjadi baik atau meningkat.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran. [4] media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran dan terciptanya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Media Mindmeister adalah aplikasi pemetaan pikiran online yang memungkinkan penggunaannya untuk memvisualisasikan, berbagi, dan mempresentasikan pemikiran mereka melalui cloud. Ada beberapa manfaat media mindmeister: (1) Belajar dengan efisien, (2) Berkolaborasi secara online (3) Mudah diakses.

Model pembelajaran adalah langkah demi langkah prosedur yang mengarah ke hasil belajar yang spesifik [5]. [6] Model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran.

Model pembelajaran snowball throwing adalah model pembelajaran dengan membentuk kelompok. Setiap kelompok diwakili oleh ketua untuk mendapatkan tugas dari guru. Kemudian masing-masing kelompok membuat pertanyaan yang ditulis dalam lembar kertas kerja. Lembar kertas yang dibentuk seperti bola lalu dilempar ke kelompok lain dan masing-masing kelompok menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh. [7] Kelebihan snowball throwing (1) Meningkatkan motivasi belajar siswa, (2) Melatih kerja sama kelompok dalam berdiskusi (3) Menumbuhkan rasa percaya diri siswa, (4) Praktis, (5) Melatih kesiapan siswa, dan (6) Suasana kelas menjadi kondusif. Snowball throwingsalah satu model pembelajaran aktif (activelearning) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa. Peran guru disini hanya Sebagai pemberi arahan awal mengenai topik pembelajaran dan selanjutnya penertiban terhadap jalannyapembelajaran. [8]Model Pembelajaran Snowball throwing

disebut juga model pembelajaran gelundungan bola salju”. Model pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

Keaktifan adalah [9] pada waktu guru mengajar guru harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani. Indikator keaktifan [10] belajar siswa berdasarkan jenis aktifitasnya dalam proses pembelajaran yaitu (1) kegiatan visual meliputi membaca, melihat, mengamati, mendemonstrasikan dan pameran, (2) kegiatan lisan meliputi mengemukakan pendapat, wawancara, bertanya, diskusi, dan interupsi, (3) kegiatan mendengarkan meliputi mendengarkan pelajaran, mendengarkan diskusi kelompok, (4) kegiatan menulis meliputi menulis cerita, mengerjakan tugas dan tes, dan menulis karangan, (5) kegiatan menggambar meliputi menggambar grafik, diagram dan pola, (6) kegiatan emosional meliputi minat, membedahkan, berani, tenang, (7) kegiatan motorik meliputi melakukan percobaan, memilih alat-alat, dan membuat model, (8) kegiatan mental meliputi mengingat, merenungkan dan memecahkan masalah.

Minat adalah suatu perasaan senang, perhatian dalam belajar dan adanya ketertarikan siswa kepada pelajaran yang dilakukan oleh pendidik sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Indikator minat [11] adalah (1) perasaan senang, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar, (2) keterlibatan siswa, ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut, (3) ketertarikan, berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri, (4) perhatian siswa, Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

Pengaruh penerapan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing sangat berkaitan dengan keaktifan dan minat belajar siswa, karena dengan adanya penerapan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing siswa terlibat aktif berdiskusi secara kelompok dengan menggunakan model pembelajaran snowball throwing dan juga membuat peta konsep di media mindmeister dari hasil diskusi sehingga keaktifan dan minat belajar siswa meningkat dengan bantuan penerapan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing.

3. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu penelitian dengan sengaja menguasahkan timbulnya variabel-variabel dan selanjutnya akan dikontrol untuk melihat pengaruhnya terhadap keaktifan dan minat belajar siswa. [12] Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang didalamnya ditemukan minimal satu variabel yang dimanipulasi untuk mempelajari hubungan sebab-akibat. Oleh karena itu, penelitian eksperimen erat kaitannya dalam menguji suatu hipotesis dalam rangka mencari pengaruh, hubungan, maupun perbedaan perubahan terhadap kelompok yang dikenakan perlakuan. Penelitian ini dilakukan di SMK T&I Kristen salatiga pada salah satu kelas X yang terdiri dari 15 siswa untuk membandingkan pengaruh dari sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing terhadap keaktifan dan minat belajar siswa.

Strategi dalam menerapkan media pembelajaran mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing adalah siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk berdiskusi tentang materi yang diberikan oleh guru. Setelah selesai berdiskusi guru memberikan pertanyaan dikertas dan melempar ke kelompok pertama dan seterusnya setelah semua kelompok mendapat bagian kertas tersebut dilingkar dan dilempar ke depan. Hasil diskusi tadi guru meminta siswa membuat dalam media mindmeister sehingga siswa semua terlibat secara aktif membuat peta konsep atau peta pikiran dari hasil diskusi dengan menggunakan model snowball throwing. Hasil yang disusun oleh guru adalah seperti gambar dibawah ini.



Gambar 1. Hasil pemetaan pikiran sederhana pada media mindmeister.

Gambar 1. adalah peta pikiran sederhana dari jawaban-jawaban yang telah dijawab oleh siswa dilembar kertas yang diberikan oleh guru. Dan guru menyusun di media mindmeister agar membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dengan bantuan media mindmeister.

Instrumen pengambilan data yaitu dengan menggunakan kuisioner mengenai keaktifan dan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang sering digunakan (powerpoint) dan kuisioner tentang keaktifan dan minat menggunakan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing. Hasilnya akan dibandingkan antara sebelum menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing dan sesudah menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing sehingga peneliti bisa melihat perubahan-perubahan dan juga peningkatan antara sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing.

Analisis data yang digunakan yaitu dengan menggunakan rumus skala likert.

Untuk point penilaian:

Tabel. 2. Skor penilai

SS	S	RR	TS	STS
5	4	3	2	1

Berdasarkan hasil kuisioner yang didapat maka penentuan penilaian dan skoring adalah sebagai berikut:

Tabel. 3. Penentuan penilaian dan skoring

Jumlah Pilihan	5
Jumlah pertanyaan	20
Skor terendah	1
Skor tertinggi	5

Pengukuran skala likert adalah = Nilai skor tertinggi x jumlah pertanyaan

$$= 5 \times 20 = 100 (100\%)$$

$$= \text{Skor terendah} \times \text{jumlah pertanyaan}$$

$$= 5 (5/20 \times 100\%) = 20\%$$

Kemudian dikategorikan sebagai berikut: R (range)= Skor tertinggi - skor terendah = $100-20 = 80\%$, sedangkan kategori (K) = 5 adalah banyaknya kategori Sangat Setuju, Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Sedangkan Interval (I) = Range (R) / Kategori (K) jadi:

Interval = $80/5 = 16$ sehingga kriteria penilaian adalah = $100 - 16\% = 80\%$

Tabel. 4. Kategori Penilaian

Interval	Kategori
>80%	SS
>60%	S
>40%	RR
<20%	TS
<10%	STS

Lokasi dan Waktu penelitian yaitu lokasi Penelitian ini diambil di SMK T&I Kristen Salatiga (STM), Jl. Kemiri. Raya No 7-11 Salatiga jawa tengah, untuk mengukur keaktifan dan minat belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing. Pengembangan proposal dimulai pada bulan jully- dengan selesai pengambilan data secara akurat.

4. Hasil dan Pembahasan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap salah satu guru SMK T&I Kristen salatiga terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang membuat pembelajaran kurang menarik yaitu pembelajaran yang sama sekali tidak memanfaatkan media pembelajaran dan siswa hanya menonton sehingga siswa menjadi tidak aktif dan minat belajar siswa menurun. Permasalahan yang ada dijadikan dasar untuk melaksanakan penelitian dengan penerapan media mindmeister untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dengan menggunakan model snowball throwing.

Penerapan media pembelajaran mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan minat belajar siswa. Pada SMK T&I proses pembelajaran yang dilaksanakan antar pendidik dan peserta didik tidak ada interaksi yang didapat, siswa juga tidak dituntut untuk lebih aktif sehingga dampak yang didapat dari proses pembelajaran yang seperti ini yaitu minat belajar siswa menjadi kurang. Siswa akan menjadi bosan dan tidak ada semangat sehingga

tidak ada pengiriman pengetahuan yang didapat dari pendidik terhadap peserta didik. Dengan permasalahan penelitian yang seperti ini maka diterapkan media pembelajaran mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing agar proses pembelajaran yang sebelumnya tidak ada interaksi antar pendidik dan peserta didik dengan menggunakan media dan model pembelajaran ini dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga keaktifan belajar dan minat belajar siswa bisa meningkat. Dampak yang didapat yaitu pengaruh penerapan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing sangat berpengaruh terhadap keaktifan dan minat belajar siswa, siswa sangat terlibat aktif dalam menjalani proses pembelajar dengan menggunakan media mindmeister dan model snowball throwing dengan demikian minat belajar siswa juga meningkat.

Pengaruh media pembelajaran mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing sangat besar terhadap peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa, sehingga bisa dikatakan dampak yang didapat dari penerapan media mindmeister dengan menggunakan model snowball throwing sangat baik terhadap keaktifan dan minat belajar siswa. Aktivitas keaktifan yang didapat dalam proses pembelajaran yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan model snowball throwing, siswa bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran yang demikian sehingga dampak yang didapat yaitu pengaruh penerapan media mindmeister dan model snowball throwing berhasil membuat siswa aktif dalam menjalani proses pembelajaran dikelas.

Pengukuran keaktifan dan minat belajar siswa dilaksanakan dengan cara menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing dengan media yang sering digunakan yaitu powerpoint. Untuk mengetahui keaktifan dan minat belajar siswa sebelum menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing dilaksanakan proses pembelajaran dengan media powerpoint dimana guru menjelaskan materi belajar dengan menggunakan media powerpoint. Guru menjelaskan materi kepada siswa dengan model konvensional dimana guru hanya menjelaskan materi kepada siswa dan jika ada pertanyaan siswa bisa bertanya sehingga siswa tidak terlibat secara aktif. Setelah proses pembelajaran dengan menggunakan powerpoint selesai dilanjutkan dengan proses pembelajaran dengan menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing dimana siswa akan dibagi dalam beberapa kelompok dan ketua kelompok diminta untuk mengambil kertas pertanyaan yang sudah disiapkan oleh guru, setelah itu ketua kelompok akan menjawab pertanyaan yang sudah diambil setelah menjawab melingkar kertas seperti bola lalu dilemparkan ke kelompok berikut sampai semua pertanyaan yang ada telah dijawab semua. Setelah itu guru akan melanjutkan dengan menggunakan media mindmeister dimana jawaban yang tadi guru akan menyusunnya di media mindmeister sehingga jadilah seperti peta

pikiran dari siswa dan juga catatan-catatan kreatif. Setelah selesai menjelaskan materi sebelum menggunakan media mindmeister dan model snowball throwing dan sesudah menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing maka hasilnya akan dibandingkan antara sebelum menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing dan sesudah menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing agar keaktifan dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing terlihat perubahan dan peningkatannya.

Tabel 5. Keaktifan siswa sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister

No	Indikator	Hasil presentase	
		Sebelum	Sesudah
1	Kegiatan Visual	61.7%	60.67%
2	Kegiatan Lisan	74%	76.89%
3	Kegiatan mendengarkan	61%	70%
4	Kegiatan menulis	65%	77.77%
5	Kegiatan emosional	66.3%	66%
6	Kegiatan motorik	62%	66.33%

Pada tabel 5. Angka presentase keaktifan siswa sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister. Pada indikator kegiatan visual angka presentase sebelum menerapkan media mindmeister yaitu 61.7% dan sesudah menerapkan media mindmeister hasil yang didapat bukan naik tetapi menurun menjadi 60.67%. Hal ini dikarenakan sebelum menerapkan media mindmeister siswa sudah membaca materi pembelajaran sehingga pada saat menerapkan media mindmeister siswa menjadi tidak aktif karena materi yang disampaikan di media mindmeister siswa sudah memahaminya sehingga pada indikator ini keaktifan siswa menurun pada saat menerapkan media mindmeister. Pada indikator kegiatan lisan angka presentase sebelum menerapkan media mindmeister yaitu 74% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister angka presentase naik menjadi 76.89% karena siswa tertarik dengan proses pembelajaran menggunakan media mindmeister sehingga pada kegiatan lisan siswa aktif bila ada hal-hal yang kurang dipahami dan proses pembelajaran dengan model snowball throwing membuat siswa bersemangat sehingga penerapan media mindmeister berhasil menarik keaktifan siswa dalam indikator kegiatan lisan. Pada indikator kegiatan mendengarkan sebelum menerapkan media mindmeister terdapat angka presentase 61% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister angka

presentase bertambah menjadi 70% siswa tertarik dengan penyampaian materi menggunakan media mindmeister sehingga penerapan media mindmeister dan model snowball throwing berhasil meningkatkan keaktifan siswa pada indikator kegiatan mendengarkan. Pada kegiatan menulis angka sebelum menerapkan media mindmeister yaitu 65% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister angka presentase bertambah menjadi 77.77% ini berarti penerapan media mindmeister pada kegiatan menulis berhasil menarik keaktifan siswa dalam kegiatan menulis. Pada indikator kegiatan emosional angka presentase sebelum menerapkan media mindmeister yaitu 66% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister angka presentase bertambah 66.3% sehingga penerapan media mindmeister dan model snowball throwing pada indikator kegiatan emosional berhasil meningkatkan keaktifan siswa. Sedangkan pada indikator kegiatan motorik sebelum menerapkan media mindmeister lebih besar dari sesudah menerapkan media mindmeister yaitu 62% dan 66.33% hal ini karena penyampaian materi dengan media kurang memuaskan bagi siswa sehingga penerapan media mindmeister dan model snowball throwing pada indikator kegiatan motorik tidak meningkatkan keaktifan. Dari penjelasan mengenai indikator dan angka presentase dalam keaktifan sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister dapat disimpulkan bahwa Penerapan media mindmeister untuk meningkatkan keaktifan siswa berhasil karena dari 6 indikator yang dipakai yaitu (1) Kegiatan Visual, (2) Kegiatan Lisan, (3) Kegiatan Mendengarkan, (4) Kegiatan Menulis, (5) Kegiatan Emosional, (6) Kegiatan motorik, hanya 2 indikator yang angka presentase sebelum menerapkan media mindmeister lebih besar dari sesudah menerapkan media mindmeister yaitu pada indikator (1) Kegiatan visual, dan (6) Kegiatan motorik, sehingga jika dihitung angka rata-rata keaktifan siswa sesudah menerapkan media mindmeister lebih besar dari sebelum menerapkan media mindmeister dan model snowball throwing.

Tabel. 6 Minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister

No	Indikator	Hasil presentase	
		Sebelum	Sesudah
1	Perasaan senang	65.33%	84.26%
2	Ketertarikan	64.8%	70.93%
3	Penerimaan	66.13%	81.33%
4	Keterlibatan siswa	61.6%	80.26%

Pada tabel 6. Angka presentase minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister. Ada 4 indikator yang dipakai yaitu (1) Perasaan senang, pada indikator ini, angka presentase sebelum menerapkan media mindmeister 65.33% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister 84.26% ini berarti penerapan media mindmeister dan snowball throwing berhasil meningkatkan minat belajar siswa dengan materi pembelajaran yang membuat siswa senang dan tidak bosan dalam menjalani proses pembelajaran. (2) Ketertarikan, pada indikator ini angka sebelum menerapkan media mindmeister 64.8% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister 70.93% sehingga penerapan media mindmeister berhasil meningkatkan minat belajar siswa karena siswa tertarik dengan media mindmeister dimana media ini membantu siswa untuk mudah dalam memahami materi pembelajaran yang sudah disusun di media mindmeister menjadi peta konsep atau peta pikiran. (3) Penerimaan, pada indikator ini angka sebelum menerapkan media mindmeister 66.13% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister 81.33% sehingga penerapan media mindmeister dan model snowball throwing berhasil meningkatkan minat belajar siswa karena siswa berusaha menerima dengan baik proses pembelajaran dengan menggunakan media mindmeister dan juga bila ada yang belum dipahami siswa langsung bertanya kepada guru. (4) Keterlibatan siswa, pada indikator ini angka presentase sebelum menerapkan media mindmeister 61.6% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister 80.26% karena siswa terlibat langsung dengan cara mempraktekan dengan menggunakan media mindmeister. Siswa juga menyusun peta konsep sederhana sesuai dengan pemahaman materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga penerapan media mindmeister berhasil meningkatkan minat belajar siswa pada indikator keterlibatan siswa karena masuk dalam kategori Sangat Setuju. Dari semua indikator yang dipakai pada minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat membantu dengan penerapan media mindmeister karena berhasil pada setiap indikator yang dipakai.

Tabel 7. Hasil Perbandingan Keaktifan dan minat sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister .

Proses pembelajaran	Hasil presentase	
	Sebelum	Sesudah
Keaktifan	64.9%	69.61%
Minat	64.46%	79.20%
Rata-rata	64.68%	74.40%

Dari hasil pada table 7 dijelaskan tentang perbandingan proses pembelajaran sebelum menerapkan media pembelajaran mindmeister dan sesudah menerapkan media pembelajaran mindmeister. Berdasarkan pada tabel 7 sudah jelas bahwa ada perubahan dan peningkatan dengan menerapkan media mindmeister untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar dibandingkan dengan sebelum menerapkan media mindmeister. Pada keaktifan sebelum menerapkan media mindmeister dan didapat angka presentase sebesar 64.9% sedangkan minat belajar siswa sebelum menerapkan media mindmeister didapat angka presentase sebesar 64.46% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister pada keaktifan didapat angka presentase sebesar 69.61% sedangkan minat belajar siswa sesudah menerapkan media mindmeister didapat angka presentase sebesar 79.20%. Dari hasil tersebut didapat angka presentase rata-rata keaktifan dan minat sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister. Untuk keaktifan dan minat belajar sebelum menerapkan media mindmeister didapat angka rata-rata presentase sebesar 64.68% sedangkan sesudah menerapkan media mindmeister didapat angka rata-rata presentase sebesar 74.40% ini berarti ada perubahan dan peningkatan yang dialami oleh siswa sesudah menerapkan media mindmeister karena keaktifan dan minat belajar siswa bertambah dari 64.68% sesudah menerapkan media mindmeister menjadi 74.40% maka hasil ini membuktikan bahwa penelitian mengenai penerapan media mindmeister untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dengan menerapkan media mindmeister berhasil dan masuk dalam kategori setuju.

5. Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan media mindmeister terbukti berhasil meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Diukur dari hasil rata-rata sebelum dan sesudah menerapkan media mindmeister dan yaitu 64.68% dan 74.40% sehingga Penerapan media mindmeister untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa dengan menggunakan model snowball throwing terbukti berhasil karena masuk dalam kategori setuju.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penelitian menggunakan media mindmeister bagaimana guru harus lebih kreatif lagi agar proses pembelajaran akan semakin baik sehingga keaktifan dan minat belajar siswa akan semakin meningkat.

Untuk penelitian lanjutan dapat ditambahkan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran mindmeister agar memperhatikan perkembangan anak dari segi afektif dan psikomotorik pada anak jangan hanya dari segi kognitifnya saja sehingga keberhasilan proses pembelajaran dan juga keaktifan dan minat belajar siswa akan semakin baik. karena dengan menggunakan ketiga aspek yaitu kognitif afektif dan psikomotorik hasilnya tidak saja akan membuat anak mengerti tentang konsep

pelajaran secara menyeluruh, namun juga akan mengembangkan kemampuan emosional serta motorik anak pada saat yang bersamaan.

6. Daftar Pustaka.

- [1] Ardiyani, Avira Mufti. 2011. Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas VIII MTs I' anah Futuhiyah BodehPemalang Tahun 2010/2011.
- [2] Istianawati, ria. 2010. Pengaruh Kemandirian Belajar dan Keaktifan Mahasiswadalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Statistik Mahasiswa FKIPUMS Pendidikan Akuntansi Tahun Akademik 2009/2010.
- [3] Zuliatun, Nur Arifah. 2010. Pengaruh Kemampuan Sosialisasi Siswa dan KeaktifanSiswa Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPSSiswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 5 Surakarta Tahun Ajaran2009/2010.
- [4] Musfiqon, (2012). Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- [5] Yahya, Anna., Siswandari., dan Sumaryati, S., (2013, Oktober) Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Akuntansi Melalui Pembelajaran Kooperatif NHT Dengan Media Kartu. Jurnal Pendidikan UNS, Vol 2, No 1.
- [6] Trianto, 2009, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif, Jakarta: Prenada Media Group.
- [7] Rusman. 2012. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: CVAlfabeta.Setiawati, Dewi. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif BerbasisTeknologi, Informasi, dan Komunikasi pada Materi Kemagnetan.
- [8] Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- [9] Yendra, Anistha Subha. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran LAB FisikaBermuatan Nilai Ketuhanan dan Kecintaan terhadap Lingkungan.
- [10] Herdian.2010. Penggunaan Model Belajar Snowball Throwing Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar.
- [11] Ratmiyati. 2008. Pembelajaran Model Snowball Throwing Dan Student TeamAchievement Division (STAD) Ditinjau Dari Sikap Sosial Dan AktivitasBelajar Siswa
- [12] Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran. PT Raja Grafindo. Jakarta.

- [13] Widodo, S. 2009. Meningkatkan Motivasi Siswa melalui Metode Snowball Throwing dalam Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan PwN.
- [14] Suyanto, Wardan. (2013, Juni). Penggunaan Efi Scanner Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat, Motivasi, dan Prestasi Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol. 03.
- [15] Riduwan, (2013). Metode Dan Teknik Menyusun Tesis, Bandung: Alfabeta.
- [16] Arikunto, Suharsimi. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik, Jakarta: PT Rineka Cipta.

